

BACCALAURÉAT GÉNÉRAL

ÉPREUVE D'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

SESSION 2026

ARTS

Arts plastiques

Durée de l'épreuve : **3 h 30**

Matériels autorisés

3 feuilles de papier machine blanc A4

Papier brouillon

Seuls les supports fournis sont autorisés.

Le matériel graphique (noir-blanc/couleur), ciseaux, colle et adhésifs personnels au candidat sont autorisés.

L'usage de la calculatrice et du dictionnaire est interdit.

Ce sujet comporte **7** pages numérotées de **1/7** à **7/7**.

Dès que ce sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

Répartition des points

PREMIÈRE PARTIE	12 points
DEUXIÈME PARTIE	8 points

PREMIÈRE PARTIE

TOUS les candidats doivent traiter le sujet suivant :

Analyse méthodique d'un corpus d'œuvres et réflexion sur certains aspects de la création artistique.

Documenter ou augmenter le réel

À partir de la sélection d'au moins deux œuvres du corpus que vous analyserez, développez une réflexion personnelle, étayée et argumentée, sur l'axe de travail suivant : **le rapport au réel.**

Vous élargirez vos références à d'autres œuvres de votre choix.

- 4 documents en annexe 1

DEUXIÈME PARTIE

Vous traiterez un sujet au choix entre le sujet A et le sujet B.

Vous indiquerez sur votre copie le sujet retenu.

Sujet A : commentaire critique d'un document sur l'art.

L'art, les sciences et les technologies : dialogue ou hybridation.

En vous appuyant sur le document fourni, vous développerez un propos personnel, argumenté et étayé sur **les relations entre le jeu vidéo et l'art.**

- 1 document en annexe 2

OU

Sujet B : note d'intention pour un projet d'exposition.

À partir d'une œuvre choisie dans le corpus de la première partie, vous développerez un projet d'exposition en présentant vos intentions et les modalités envisagées.

Votre projet doit :

- respecter obligatoirement l'intégrité de l'œuvre du corpus ;
- s'intituler « **Vue(s)** »

Les autres pages sont dédiées au dossier de documents.

Annexe 1 (document 1)



Joseph Vernet, *La Ville et la rade de Toulon, deuxième vue, le port de Toulon, vue du mont Faron*, 1756, huile sur toile, 165 x 263 cm.
Musée du Louvre, Paris, France.

Annexe 1 (document 2)



Eugène Atget, *Place Pigalle*, 1925, tirage argentique sur papier, 17,8 x 22,9 cm. Musée J. Paul Getty, Los Angeles, États-Unis.



François Schuiten, *Notre Dame de Paris*, 2005, dessin à l'encre de Chine, peinture acrylique et crayons de couleur, 50 x 40 cm. Collection particulière.

Annexe 1 (document 4)



Gregory Crewdson, *The Corner Market, Eveningside* (Le marché du coin, série « Le soir »), 2021 - 2022, impression pigmentaire numérique montée sur Dibond, 87,5 x 117 cm. Reflex Gallery, Amsterdam, Pays-Bas.

Le jeu vidéo, un art très politique exposé au Centre Pompidou-Metz

Par **Florelle Guillaume** • le 5 juillet 2023 à 13h07

Le critique le plus influent au monde, Hans Ulrich Obrist, joue au moins une fois par semaine aux jeux vidéo ! C'est peut-être un détail pour vous mais pour le (petit) monde de l'art, ça veut dire beaucoup... S'il n'est pas encore, de son propre aveu, un *gamer* chevronné, le directeur artistique de la Serpentine Gallery « apprend ». Car, nous dit-il, « impossible de passer à côté de ce phénomène qui rassemble 3,2 milliards d'individus sur Terre. »

L'exposition qu'il a ainsi imaginée pour le Centre Pompidou-Metz prouve, non seulement que ce qui a longtemps été considéré comme un divertissement de masse a désormais toute sa place au musée, mais que le jeu vidéo s'impose également comme un médium à part entière, pleinement investi par les artistes contemporains. Parfois jugé abrutissant, voire responsable des pires maux de la société, le jeu vidéo se montre ici capable, par sa capacité à nous immerger dans des mondes parallèles de manière active, de repenser entièrement notre réalité avec engagement et distance. Il pourrait même, selon le commissaire, « répondre à l'extinction de masse ». D'où le titre de l'exposition « Worldbuilding ».

« Le jeu vidéo, un art très politique exposé au Centre Pompidou-Metz

Par Florelle Guillaume. Le 5 juillet 2023 à 13h07.

Le critique le plus influent au monde, Hans Ulrich Obrist, joue au moins une fois par semaine aux jeux vidéo ! C'est peut-être un détail pour vous mais pour le (petit) monde de l'art, ça veut dire beaucoup... S'il n'est pas encore, de son propre aveu, un *gamer* chevronné, le directeur artistique de la Serpentine Gallery "apprend". Car, nous dit-il, "impossible de passer à côté de ce phénomène qui rassemble 3,2 milliards d'individus sur Terre."

L'exposition qu'il a ainsi imaginée pour le Centre Pompidou-Metz prouve, non seulement que ce qui a longtemps été considéré comme un divertissement de masse a désormais toute sa place au musée, mais que le jeu vidéo s'impose également comme un médium à part entière, pleinement investi par les artistes contemporains. Parfois jugé abrutissant, voire responsable des pires maux de la société, le jeu vidéo se montre ici capable, par sa capacité à nous immerger dans des mondes parallèles de manière active, de repenser entièrement notre réalité avec engagement et distance. Il pourrait même, selon le commissaire, "répondre à l'extinction de masse". D'où le titre de l'exposition "Worldbuilding". »